

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGETIK 10 JARI ANAK MELALUI PERMAINAN TYPER SHARK DELUXE DALAM RANGKA HARI ANAK NASIONAL DI KALURAHAN SAMBIREJO

IMPROVING CHILDREN’S TEN-FINGER TYPING SKILLS THROUGH THE TYPER SHARK DELUXE GAME IN COMMEMORATION OF NATIONAL CHILDREN’S DAY AT KALURAHAN SAMBIREJO

Panggah Widiandana¹, Muhammad Immawan Aulia², Rizky Andhika Surya³

^{1,2,3}Program Studi S1 Informatika, Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan
Universitas Islam Mulia Yogyakarta

^{1*}panggah.widiandana@uim-yogya.ac.id, ²muhimmawanaulia16@uim-yogya.ac.id,
³rizky.andhika@uim-yogya.ac.id

INTISARI

Keterampilan mengetik 10 jari merupakan salah satu bentuk literasi digital dasar yang penting dikuasai sejak usia dini, namun sebagian besar anak masih mengetik dengan teknik mencari-cari huruf satu per satu (hunting and pecking) karena minimnya pengenalan teknik mengetik yang benar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan dan melatih teknik dasar mengetik 10 jari kepada anak-anak melalui permainan edukatif Typer Shark Deluxe, dilaksanakan dalam rangkaian Semarak Peringatan Hari Anak Nasional di Kalurahan Sambirejo, Kapanewon Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta pada 26 Juli 2025. Kegiatan ini merupakan bagian dari skema pengabdian Desa Mitra Mono Disiplin Ilmu yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdi Program Studi S1 Informatika, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, bekerja sama dengan Kalurahan Sambirejo. Metode yang digunakan adalah pelatihan tatap muka dengan pendekatan bermain sambil belajar (play-based learning), terdiri atas pengenalan posisi jari pada papan ketik (home row position), praktik dasar mengetik, dan sesi bermain Typer Shark Deluxe secara bergiliran/berkelompok yang ditutup dengan evaluasi berupa lomba kecepatan mengetik antarpeserta. Sebanyak 33 anak warga Kalurahan Sambirejo mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman posisi jari dasar dan antusiasme tinggi peserta dalam berlatih mengetik, yang mengindikasikan bahwa pendekatan permainan edukatif efektif digunakan sebagai media pengenalan keterampilan mengetik 10 jari bagi anak-anak di wilayah pedesaan.

Kata Kunci: mengetik 10 jari, permainan edukatif, literasi digital, anak-anak, Typer Shark Deluxe

ABSTRACT

Ten-finger typing is a fundamental digital literacy skill that should be introduced early in childhood, yet most children still rely on the hunting-and-pecking technique due to the lack of exposure to proper typing methods. This community service activity aimed to introduce and train children in basic ten-finger typing techniques through the educational game Typer Shark Deluxe, conducted as part of the National Children’s Day Celebration in Kalurahan Sambirejo, Prambanan, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta, on 26 July 2025. This activity was part of the Mono-Disciplinary Village Partner (Desa Mitra Mono Disiplin Ilmu) community service scheme carried out by the Community Service Team of the Informatics Study Program, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, in collaboration with Kalurahan Sambirejo. The method applied was face-to-face training using a play-based learning approach, consisting of an introduction to home row finger positioning, basic typing practice, and a turn-based/group Typer Shark Deluxe gameplay session, closed with an evaluation in the form of an inter-participant typing speed competition. A total of 33 children from Kalurahan Sambirejo participated in the entire series of activities. The results showed an improvement in children’s understanding of basic finger positioning and high enthusiasm during the training, indicating that the educational game approach is effective as a medium for introducing ten-finger typing skills to children in rural areas.

Keywords: ten-finger typing, educational game, digital literacy, children, Typer Shark Deluxe

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menempatkan literasi digital sebagai salah satu kecakapan dasar yang wajib dimiliki generasi muda, termasuk generasi Alpha yang tumbuh berdampingan dengan perangkat digital sejak usia dini (Livia & Fatimah, 2026). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga keterampilan teknis dasar seperti mengetik, yang menjadi fondasi bagi hampir seluruh aktivitas belajar dan bekerja berbasis komputer (Zuhri dkk., 2024). Salah satu keterampilan teknis dasar tersebut adalah mengetik 10 jari (touch typing), yaitu teknik mengetik tanpa melihat papan ketik dengan memanfaatkan seluruh jari secara sistematis pada posisi *home row*.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa penguasaan mengetik 10 jari pada kenyataannya masih rendah, bahkan pada jenjang pendidikan menengah dan kejuruan sekalipun. Systematic literature review yang dilakukan (Renaldi, 2023) terhadap 16 artikel penelitian mengenai kemampuan mengetik 10 jari pada siswa SMK menemukan bahwa mayoritas siswa masih mengandalkan teknik mencari-

cari huruf satu per satu (hunting and pecking) karena tidak pernah mendapatkan pelatihan posisi jari yang benar sejak dini. Temuan ini diperkuat oleh berbagai program pelatihan mengetik 10 jari yang telah dilaksanakan pada siswa SMK dan SMP, baik melalui metode drill (Insani dkk., 2024), aplikasi typing tutor seperti Typing Master Pro (Prihatinta dkk., 2021) dan Typing.com (Simaremare dkk., 2024), maupun pelatihan berbasis kompetensi mengetik cepat (Marwan & Wardani, 2023; Sucahyo dkk., 2023; Suropto dkk., 2022). Meskipun demikian, hampir seluruh pelatihan tersebut menyasar siswa jenjang SMP dan SMK, sementara pengenalan mengetik 10 jari sejak usia sekolah dasar saat kebiasaan motorik jari masih mudah dibentuk relatif jarang dilakukan, terlebih di wilayah pedesaan.

Pendekatan konvensional berupa drill atau latihan berulang pada aplikasi typing tutor cenderung kurang menarik bagi anak-anak usia sekolah dasar karena bersifat monoton dan berorientasi hasil semata. Pendekatan permainan edukatif (edugame) terbukti lebih efektif untuk menjaga motivasi dan keterlibatan aktif anak dalam berlatih keterampilan teknis, sebagaimana ditunjukkan dalam pengembangan game edukasi ICOTYPE untuk melatih

keterampilan mengetik (Hersanto & Sukirman, 2024) dan penerapan gamifikasi pembelajaran yang terbukti meningkatkan motivasi belajar (Ulhaque dkk., 2024). Pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran juga secara konsisten dilaporkan mampu meningkatkan minat, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa sekolah dasar (Kurniawati dkk., 2025), sekaligus turut melatih koordinasi motorik anak melalui aktivitas bermain terstruktur (Syaroh & Hermawati, 2025). Permainan Typer Shark Deluxe, yang mengharuskan pemain mengetik kata secara cepat dan tepat untuk "menembak" ikan hiu yang bergerak di layar, menggabungkan unsur kompetisi, kecepatan reaksi, dan pengulangan ketik dalam kemasan permainan yang menghibur, sehingga berpotensi menjadi media yang menarik untuk memperkenalkan teknik mengetik 10 jari kepada anak-anak.

Permasalahan literasi digital di wilayah pedesaan turut menjadi perhatian dalam berbagai program pengabdian masyarakat, mulai dari pendampingan orang tua dalam literasi digital anak usia dini (Rospitasari dkk., 2026), pengenalan permainan edukasi digital di taman kanak-kanak (Putri dkk., 2025; Rini, 2026), pelatihan computational thinking pada siswa

sekolah dasar (Supardi dkk., 2026), hingga pelatihan dasar komputer dan internet bagi masyarakat desa (Khodijah & Harahap, 2025; Muslimah dkk., 2026). Kalurahan Sambirejo, Kapanewon Prambanan, Kabupaten Sleman merupakan salah satu wilayah yang menyelenggarakan rangkaian kegiatan Semarak Peringatan Hari Anak Nasional sebagai wadah edukasi dan hiburan positif bagi anak-anak warga setempat. Momentum ini dimanfaatkan oleh Tim Pengabdian Program Studi S1 Informatika, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, yang telah memiliki pengalaman dalam pengabdian berbasis pemanfaatan teknologi informasi bagi masyarakat, baik dalam bidang etika pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan pendidikan dasar (Widiandana dkk., 2024) maupun digitalisasi layanan publik melalui sistem informasi (Widiandana dkk., 2025), untuk memperkenalkan keterampilan mengetik 10 jari kepada anak-anak melalui permainan edukatif Typer Shark Deluxe.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) memperkenalkan dan melatih teknik dasar mengetik 10 jari (touch typing) kepada anak-anak melalui permainan edukatif Typer Shark Deluxe;

dan (2) menumbuhkan minat anak terhadap literasi digital dan keterampilan komputer dasar sejak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan keterampilan dasar mengetik dan kebiasaan menggunakan komputer secara benar bagi anak-anak Kalurahan Sambirejo, sekaligus menjadi kontribusi nyata Tim Pengabdi dalam mendukung implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui kegiatan sosial kemasyarakatan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan pelatihan tatap muka (luring) yang memadukan pemaparan singkat teknik dasar mengetik 10 jari dengan praktik langsung melalui permainan edukatif Typer Shark Deluxe. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Juli 2025 di Balai Kalurahan Sambirejo, Kapanewon Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, bertepatan dengan rangkaian acara Semarak Peringatan Hari Anak Nasional Kalurahan Sambirejo. Kegiatan ini termasuk dalam skema pengabdian Desa Mitra Mono Disiplin Ilmu yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdi dari

Program Studi S1 Informatika, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, bekerja sama dengan Kalurahan Sambirejo dengan penanggung jawab mitra Wahyu Nugroho, S.E. selaku Lurah Sambirejo.

Sasaran kegiatan adalah anak-anak usia sekolah dasar warga Kalurahan Sambirejo, dengan jumlah peserta sebanyak 33 anak yang mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Materi disampaikan oleh narasumber Panggah Widiandana, S.Kom., M.Kom., didampingi oleh dua asisten pelatihan yaitu Muhammad Immawan Aulia, S.Kom., M.Kom. dan Rizky Andhika Surya, S.Kom., M.Kom., ketiganya dosen Program Studi S1 Informatika, Universitas Islam Mulia Yogyakarta. Peralatan pendukung yang digunakan meliputi laptop/komputer, proyektor, dan aplikasi permainan Typer Shark Deluxe.

Tahapan pelaksanaan kegiatan disusun dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Tahapan pelaksanaan

No	Tahapan Kegiatan	Deskripsi / Detail Kegiatan
1	Registrasi dan Pembukaan	Registrasi kedatangan peserta dan pembukaan acara oleh pembawa acara
2	Sambutan	Sambutan dari ketua tim

		pelaksana dan perwakilan Kalurahan Sambirejo
3	Sesi 1 – Pengenalan Teknik Mengetik	Pemaparan pengenalan posisi jari dasar (<i>home row position</i>) pada papan ketik
4	Sesi 2 – Latihan Dasar Mengetik	Praktik latihan dasar mengetik pada <i>keyboard</i> yang didampingi tim asisten
5	Sesi 3 – Bermain Typer Shark Deluxe	Sesi bermain permainan edukatif Typer Shark Deluxe secara bergiliran/berkelompok (mengetik kata di layar untuk "menembak" ikan hiu yang mendekat)
6	Evaluasi dan Lomba	Evaluasi dan lomba kecepatan mengetik antarpeserta menggunakan permainan yang sama
7	Penutupan	Penutupan acara dan pembagian apresiasi/hadiah kepada peserta
8	Foto Bersama	Sesi dokumentasi akhir kegiatan

Tabel 1 menjelaskan tahapan pelaksanaan kegiatan dalam pelatihan tersebut. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung oleh

narasumber dan tim asisten terhadap perubahan teknik mengetik peserta sebelum dan setelah sesi latihan, tingkat partisipasi dan antusiasme peserta selama pelatihan dan sesi bermain, serta hasil evaluasi berupa lomba kecepatan mengetik antarpeserta di akhir kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan mengetik 10 jari melalui permainan Typer Shark Deluxe diikuti oleh 33 anak warga Kalurahan Sambirejo dan berjalan sesuai rencana dalam rangkaian Semarak Peringatan Hari Anak Nasional. Sebagian besar peserta pada awalnya mengetik menggunakan satu atau dua jari tanpa memperhatikan posisi jari yang baku, sejalan dengan temuan (Renaldi, 2023) bahwa teknik hunting and pecking masih menjadi kebiasaan umum pada anak dan remaja yang belum pernah mendapat pengenalan teknik mengetik yang tepat. Setelah mengikuti pemaparan pengenalan posisi jari dan sesi latihan terbimbing, peserta menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap posisi jari dasar (*home row position*) serta mulai mempraktikkan penggunaan seluruh jari secara lebih sistematis saat mengetik, meskipun

kecepatan dan akurasi mengetik peserta usia sekolah dasar wajar masih bervariasi mengingat keterbatasan durasi latihan dalam satu kali pertemuan.

Antusiasme dan Keterlibatan Peserta

Sesi bermain Typer Shark Deluxe menjadi bagian yang paling dinantikan oleh peserta. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika kata-kata yang berhasil diketik dengan benar membuat karakter dalam permainan berhasil "menembak" ikan hiu yang mendekat, sehingga proses berlatih mengetik tidak terasa sebagai beban melainkan sebagai permainan yang menyenangkan. Tampilan Typer Shark Deluxe dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Typer Shark Deluxe

Pengamatan ini sejalan dengan temuan (Hersanto & Sukirman, 2024) pada pengembangan game edukasi ICOTYPE, yang menunjukkan bahwa

game menyediakan lingkungan belajar interaktif yang mengurangi kejenuhan dan memperkuat keterlibatan peserta dalam melatih keterampilan mengetik. Hal ini juga sejalan dengan hasil kajian (Ulhaque dkk., 2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi pembelajaran memberikan efek positif terhadap motivasi belajar, serta hasil tinjauan (Kurniawati dkk., 2025) yang menegaskan bahwa pemanfaatan game edukasi secara konsisten meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar.

Selain melatih keterampilan mengetik, sesi bermain secara bergiliran dan berkelompok juga melatih koordinasi tangan-mata dan kecepatan reaksi peserta, sebagaimana permainan berbasis aktivitas motorik terstruktur dilaporkan turut mendukung perkembangan motorik anak (Syaroh & Hermawati, 2025). Rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi evaluasi berupa lomba kecepatan mengetik antarpeserta, yang menghadirkan suasana kompetisi sehat dan mendorong peserta untuk mempraktikkan posisi jari yang telah dipelajari dengan lebih sungguh-sungguh, sekaligus menjadi sarana penutup yang meriah dalam rangkaian Peringatan Hari Anak Nasional di

Kalurahan Sambirejo. Foto Bersama dilakukan dengan lurah kalurahan sambirejo yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Foto Bersama

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar melalui permainan edukatif efektif digunakan sebagai media pengenalan keterampilan mengetik 10 jari bagi anak-anak, sejalan dengan berbagai kegiatan pelatihan mengetik yang selama ini banyak dilaksanakan pada jenjang SMP dan SMK, baik melalui metode drill (Insani dkk., 2024), aplikasi typing tutor (Dharma dkk., 2024; Prihatinta dkk., 2021; Simaremare dkk., 2024), maupun pelatihan berbasis kompetensi mengetik cepat (Marwan & Wardani, 2023; Sucahyo dkk., 2023; Suropto dkk., 2022). Perbedaan mendasar kegiatan ini terletak pada sasaran usia yang lebih

muda, yaitu anak-anak usia sekolah dasar, serta pendekatan yang digunakan, yaitu permainan edukatif alih-alih latihan drill berulang yang cenderung monoton bagi anak-anak. Pemilihan pendekatan ini didasari pertimbangan bahwa kebiasaan motorik jari pada usia sekolah dasar masih dalam tahap pembentukan sehingga lebih mudah diarahkan menuju teknik mengetik yang benar sejak dini, sebelum kebiasaan mengetik yang keliru menjadi menetap sebagaimana banyak ditemukan pada siswa SMP dan SMK (Renaldi, 2023).

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital anak di wilayah pedesaan, yang menurut Zuhri dkk. (2024) dan Livia dan Fatimah (2026) menjadi salah satu kecakapan abad ke-21 yang esensial bagi generasi Alpha, namun masih menghadapi kesenjangan akses dan pendampingan di banyak daerah, khususnya wilayah pedesaan (Khodijah & Harahap, 2025; Muslimah dkk., 2026). Sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian literasi digital anak usia dini lainnya yang menekankan pentingnya pendampingan dan pengenalan teknologi sejak dini melalui pendekatan bermain (Putri dkk., 2025; Rini, 2026; Rospitasari dkk., 2026; Supardi dkk.,

2026), kegiatan pelatihan mengetik 10 jari melalui Typer Shark Deluxe ini menjadi salah satu bentuk intervensi edukatif yang dapat direplikasi di wilayah lain dengan karakteristik serupa, sekaligus memperkuat komitmen berkelanjutan Tim Pengabdian dalam mendampingi masyarakat memanfaatkan teknologi informasi secara tepat guna, sebagaimana telah dilakukan pada kegiatan pengabdian sebelumnya di bidang etika pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan (Widiandana dkk., 2024) dan digitalisasi layanan publik berbasis sistem informasi (Widiandana dkk., 2025).

Beberapa kendala ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, di antaranya sebagian peserta usia lebih muda sempat mengalami kesulitan awal dalam mengingat posisi jari yang benar karena belum terbiasa menggunakan keyboard, serta keterbatasan jumlah perangkat laptop/komputer dibandingkan jumlah peserta yang menyebabkan sesi bermain dilakukan secara bergiliran. Kendala tersebut diatasi dengan sistem giliran dan pendampingan intensif dari tim asisten, sehingga seluruh peserta tetap memperoleh kesempatan praktik

meskipun dengan durasi yang terbatas per individu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan mengetik 10 jari bagi anak-anak melalui permainan Typer Shark Deluxe berhasil dilaksanakan dengan baik pada 26 Juli 2025 di Balai Kalurahan Sambirejo dalam rangkaian Semarak Peringatan Hari Anak Nasional. Sebanyak 33 anak warga Kalurahan Sambirejo mengikuti pelatihan dengan antusias, mulai dari pengenalan posisi jari dasar hingga praktik bermain Typer Shark Deluxe. Pendekatan bermain sambil belajar terbukti efektif menumbuhkan minat anak untuk berlatih mengetik dengan teknik yang lebih benar dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan, sekaligus menjadi kegiatan positif yang mendukung literasi digital anak di wilayah pedesaan.

Saran

- a. Program pelatihan mengetik 10 jari serupa disarankan diselenggarakan secara berkala agar keterampilan anak-anak semakin terasah dan konsisten;

- b. Perlu penambahan jumlah perangkat laptop/komputer pada kegiatan mendatang agar seluruh peserta memperoleh waktu praktik yang lebih merata; dan
- c. Kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui kerja sama dengan pihak sekolah setempat agar pelatihan mengetik 10 jari dapat diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharma, B. A., Basuki, A., Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2024). Implementasi AI “Typing Speed Test” untuk membantu guru meningkatkan kemampuan mengetik siswa manajemen perkantoran. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(2), 363–372. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i2.1173>
- Hersanto, A. & Sukirman. (2024). Pengembangan dan evaluasi game edukasi ICOTYPE untuk melatih keterampilan mengetik. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 339–353. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4476>
- Insani, S. N., Rasto, & Hernawan, Y. (2024). Penerapan metode drill dalam mengetik cepat sepuluh jari pada siswa SMK Negeri 14 Garut. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 9(1), 83–96. <https://doi.org/10.17509/jpm.v9i1.63915>
- Khodijah, S., & Harahap, R. R. (2025). Peningkatan literasi digital masyarakat melalui pelatihan dasar komputer dan internet di Desa Saentis. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 3(3), 162–167. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v3i3.316>
- Kurniawati, R., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 261–285.
- Livia, N., & Fatimah, S. (2026). Generasi Alpha dan transformasi pendidikan: Implikasi terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 32(1), 809–819. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.3509>
- Marwan, M., & Wardani, M. W. (2023). Peningkatan kemampuan mengetik siswa. *Jurnal Ecogen*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14472>
- Muslimah, V., Rezki, Farook, D. A., Yusuf, M., Surahmanto, M., Amri, I., Nurdjan, N., Miswar, N., & Pala, Y. (2026). Menembus batas digital: Transformasi keterampilan komputer warga Saoka di Mooipark. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 8(2), 229–236.

- <https://doi.org/10.33506/pjcs.v8i2.6087>
- <https://doi.org/10.61253/abdicendekia.v5i2.678>
- Prihatinta, T., Taali, M., Wiwoho, R. D., Srimiatun, Lestariningsih, T., & Ramadhana, B. A. (2021). Mengetik 10 jari menggunakan aplikasi Typing Master Pro pada siswa SMP di Kota Madiun. DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 5(2).
<https://journal.pnm.ac.id/index.php/dikemas/article/view/205>
- Putri, N. O., Agustira, D., Sabina, N. N., Az-Zahra, A., & Harianja, S. I. (2025). Optimalisasi literasi digital anak usia dini di TK An-Nizham melalui permainan edukasi dari aplikasi Canva. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3(10), 5610–5617.
<https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i10.3594>
- Renaldi. (2023). Systematic literature review: Kemampuan mengetik 10 jari pada siswa SMK. Cyber, Education and Research, 2(2).
<https://doi.org/10.58660/cer.v2i2.19>
- Rini, S. (2026). Strategi manajemen program komputer dalam penguatan literasi digital anak usia dini di taman kanak-kanak. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 462–475.
- Rospitasari, M., Pertiwi, G., Dewandaru, D. A. K., & Sholihah, L. (2026). Literasi digital anak usia dini: Peran pendampingan orang tua di PAUD Bintang Kecil Cimone. Abdi Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 1404–1413.
- Simaremare, T. J. P., Maria S., H. T., & Karolina, V. (2024). Analisis penggunaan Typing.com untuk meningkatkan kemampuan mengetik siswa kelas 4 SD di Sekolah Tunas Bangsa. Educatio, 19(1), 47–54.
<https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.24586>
- Sucahyo, N., Regina, T., Haryanto, H., Damayanti, I., & Gazali, R. (2023). Pelatihan keterampilan mengetik sepuluh jari. Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 52–57.
<https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no02.372>
- Supardi, R., Setialaksana, W., Anwar, A. R. A., Abeng, A. T., & Nuraisah. (2026). Pelatihan computational thinking pada anak sekolah dasar (SD). Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3(11), 6620–6625.
<https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i11.3865>
- Suripto, S., Maryani, E., Sari, P. I., & Supriyanto, S. (2022). Pelatihan kompetensi mengetik cepat. Dharma: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2).
<https://doi.org/10.31315/dlppm.v3i2.7231>
- Syaroh, V. M. & Hermawati. (2025). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia, 4(7), 111–125.

Ulhaque, M. I. Z., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.21009/JPI.071.07>

Widiandana, P., Aulia, M. I., Sakmar, M., Surya, R. A., Hartinah, S., & Riziq, A. F. (2024). Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di SD IT Luqman Al-Hakim. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1813–1817. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i5.1118>

Widiandana, P., Sulisty, W. Y., Rokhayati, Rahma, A. A., & Riziq, A. F. (2025). Implementasi digitalisasi layanan Posyandu melalui sistem informasi Pandurejo untuk meningkatkan efektivitas pelayanan kesehatan di Kalurahan Demangrejo. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.46306/jub.v5i3>

Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: Analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149–155. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>